

**Peranan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Powerpoint*
untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Fiksi Siswa Kelas IV**

Mirna Mirmayanti¹, Indah Nurmahanani² D. Wahyudin³

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

² Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta

Pos-el: ¹mirna.mirna@upi.edu; ²nurmahanani@upi.edu; ³dwahyudin@upi.edu

ABSTRAK

Menyimak merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa yang harus dimiliki siswa. Siswa harus mempunyai kemampuan yang baik, dalam proses pembelajaran. berdasarkan hasil observasi kelas IV di SDN, nilai siswa dalam menyimak siswa terbilang rendah. Maka penulis mencoba menerapkan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* agar kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui penerapan metode *role playing* berbantuan *powerpoint* dalam kegiatan menyimak cerita fiksi dan juga mengetahui kemampuan menyimak siswa setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan *powerpoint*. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian Tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan MC Taggard, melalui 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN dengan subjek penelitian 32 siswa. Terdapat peningkatan pada kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint*, hal ini ditunjukkan oleh hasil aktivitas dan hasil belajar siswa. rata-rata hasil tes kemampuan menyimak cerita fiksi pada pra siklus 63 dengan ketuntasan belajar klasikal 53%. Siklus I presentase ketuntasan 75% dengan rata-rata 75. Siklus II persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 91% dengan nilai rata-rata 80. Dengan demikian penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan kemampuan dalam menyimak cerita fiksi

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Media *PowerPoint*, Menyimak Cerita Fiksi, Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kegiatan berbahasa merupakan salah satu kegiatan yang selalu dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya bersama manusia lain untuk berkomunikasi. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar salah satunya adalah penguasaan kebahasaan. menurut Sumaryanti (2017, hlm 80) perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung perkembangan kognitif anak. Perkembangan tersebut merupakan keterampilan dasar dalam berbahasa yang mencakup empat keterampilan dasar, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, keempat keterampilan dasar tersebut memiliki hubungan yang sangat erat satu sama lain. Dalam memperoleh kemampuan berbahasa, siswa harus memiliki kemampuan menyimak terlebih dahulu, kemudian

kemampuan berbicara, selanjutnya kemampuan membaca dan menulis. Memiliki kemampuan menyimak yang baik sangat penting dimiliki oleh setiap siswa, karena dengan kemampuan menyimak yang baik akan mempermudah siswa dalam menguasai tiga kemampuan berbahasa yang lain dan mempermudah memahami setiap mata pelajaran yang dipelajari di kelas.

Selama proses pembelajaran berlangsung di sekolah, siswa maupun guru harus menggunakan kemampuan menyimak dengan baik. Siswa harus menangkap dan memahami dengan benar informasi yang disampaikan oleh guru atau siswa yang lainnya. Siswa yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami atau menafsirkan informasi yang disampaikan. Akibatnya, siswa akan memperoleh dan memiliki pengetahuan yang salah, selama kegiatan belajar mengajar guru sering menemui siswa yang kurang mampu memahami suatu materi yang diajarkan. Selain itu menurut Iskandar Wassid & Sunendar (dalam (Widyaningrum, 2016) ada kecenderungan keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia kurang mendapat perhatian dalam keseluruhan proses belajar bahasa Indonesia. Namun pada umumnya sering terjadi dalam proses pembelajaran guru selalu menghadapi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi pesan atau gagasan pada kegiatan menyimak yang telah berlangsung. Hal itu terjadi karena siswa menganggap bahwa kegiatan menyimak cenderung membosankan, sehingga siswa tidak memperhatikan pada saat kegiatan menyimak, hal ini juga dapat terjadi karena tidak adanya metode maupun media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Kegiatan menyimak yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar salah satunya adalah menyimak cerita fiksi. Siswa biasanya kesulitan dalam menentukan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada cerita fiksi meliputi penokohan, latar, tema, alur, dan amanat. Menurut penelitian dari (Widyaningrum, 2016) permasalahan tersebut terjadi karena kebanyakan guru hanya sebatas membacakan cerita secara langsung kepada siswa sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan yang mengakibatkan daya simak siswa terhadap cerita yang disimaknya menjadi rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan guru kelas III dan IV SDN 4 Rajamandala Kulon terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam menyimak. Terdapat siswa yang belum maksimal dalam

menyimak cerita yang dipelajari, hal itu terlihat dari hasil belajar siswa dan ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan cerita. Terdapat juga siswa yang kurang fokus ketika menyimak pembelajaran secara langsung dan siswa memiliki minat yang rendah terhadap bahan bacaan. Selain itu faktor penyesuaian pembelajaran dari daring ke luring menjadi salah satu penyebabnya karena selama 2 tahun pembelajaran dilaksanakan secara daring, siswa terbiasa dengan kegiatan pembelajaran di rumah dengan hanya membaca, dan mengerjakan tugas yang diberikan melalui *whatsapp group* dan dibantu oleh orang tua. Pembiasaan pembelajaran secara daring harus dilakukan oleh guru kepada siswa agar dapat menyimak pembelajaran yang disampaikan dengan baik, selain itu juga harus adanyaperubahan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Penting perbaikan proses pembelajaran agar kemampuan menyimak siswa menjadi lebih baik, hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode dan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang bisa dilakukan guru untuk menciptakan Suasana pembelajaran yang tidak membosankan sehingga siswa dapat menyimak materi dengan baik. Metode pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran juga mempengaruhi pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakan, maka dari itu guru harus mengetahui serta merencanakan metode pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi menyimak cerita fiksi, metode ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah siswa menyimak cerita yang akan dipelajari. Selain metode Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia *PowerPoint*. Menurut (Sanaky, 2013) dalam (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019) menjelaskan bahwa media PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Mircosoft Office Program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor Salah satu kelebihan dari *PowerPoint* yaitu kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pentingnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai pada saat proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas atau *Classroom Action Research* yang disingkat CAR. Suyanto (1997: 4) dalam (Nellitawati & Aswardi, 2017) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Terdapat empat tahapan dalam pelaksanaan penelitian Tindakan kelas yang pertama adalah perencanaan Tindakan, pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana Tindakan tersebut dilakukan. Yang kedua pelaksanaan Tindakan, pada tahap ini merupakan penerapan dari rencana Tindakan yang sudah direncanakan. Yang ketiga, pengamatan terhadap Tindakan, pada tahapan ini dilaksanakan secara bersamaan dengan tahapan pelaksanaan Tindakan, dimana saat guru pengamat untuk mengamati pelaksanaan Tindakan. Yang keempat, refleksi Tindakan, pada tahap ini merupakan kegiatan mengemukakan Kembali apa yang sudah dilaksanakan (Darmadi, 2015:24-25).

Penelitian yang dilakukan menggunakan desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, di dalam desain ini membagi rancangan penelitian ke dalam sejumlah siklus yang terdiri dari beberapa tahapan kegiatan : perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, dan refleksi. Siklus ini tidak hanya dilakukan sekali saat penelitian melainkan berlangsung secara berulang sampai tujuan penelitian tercapai (Aqib, 2017).

Menurut Djaali (dalam R Anifatussaro, 2019) menjelaskan bahwa instrumen adalah suatu alat yang memenuhi syarat akademis dapat dipergunakan sebagai alat ukur untuk mengukur suatu subjek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel. Tentunya dalam penentuan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian harus

disesuaikan dengan metode pengumpulan data yang telah ditetapkan. Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi, tes dan dokumentasi.

Tabel 1. Indikator Menyimak

No	Indikator
1.	Kemampuan menyimak yang terdiri dari mendengarkan, memperhatikan, memahami dan menanggapi
2.	Kemampuan dalam memahami ide pokok
3.	Kemampuan dalam memahami maksud tersirat dan tersurat
4.	Kemampuan dalam menceritakan kembali
5.	Kemampuan dalam menjawab pertanyaan

Tabel 2. Instrumen Penelitian Tes

Indikator keterampilan menyimak	Indikator Soal	Nomor soal	kategori
		essay	
Kemampuan dalam memahami maksud tersirat dan tersurat	Menyimpulkan tema dan alur cerita yang telah disimak	7	C5
	Menyimpulkan pesan yang terkandung dalam cerita yang telah disimak.	10	C5
Kemampuan menyimak yang terdiri dari mendengarkan memperhatikan, memahami dan	Mendeskripsikan tokoh berdasarkan watak dan perannya pada cerita	1, 2, 4	C4, C5, C4

Indikator keterampilan menyimak	Indikator Soal	Nomor soal	kategori
		essay	
menanggapi	Menceritakan pengalaman menyimak menggunakan media power point	9	C6
Kemampuan dalam menceritakan kembali	Menceritakan kembali cerita dengan bahasa sendiri secara singkat	6	C6
	Ceritakan kembali alur cerita yang telah disimak	3	C6
	Membuat Langkah– Langkah dalam memerankan cerita fiksi	5	C6
Kemampuan dalam memahami ide pokok	Menyimpulkan konflik dari cerita	8	C6

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan yang dilakukan berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas, untuk mengetahui informasi awal siswa maka dilakukan observasi dan tesn awal kepada siswa. Tes awal dilaksanakan guna mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyimak cerita fiksi sebelum dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode role playing berbantuan powerpoint. Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 Rajamandalakulon yaitu 70. Berikut ditampilkan serangkaian rekapitulasi dari siklus I dan siklus II selama penelitian berlangsung dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint*.

Rekapitulasi yang ditampilkan meliputi hasil aktivitas guru, hasil aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

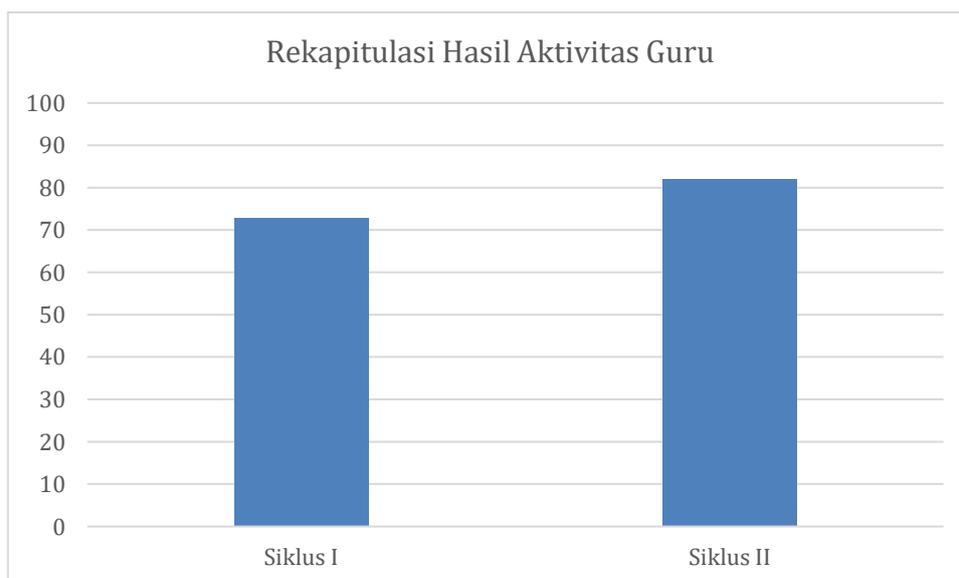
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Perolehan	Kriteria
----	----------------	-----------	----------

1	Siklus I	73%	Cukup
2	Siklus II	81,6%	Baik

(sumber: data penelitian SDN 4 Rajamandala Kulon)

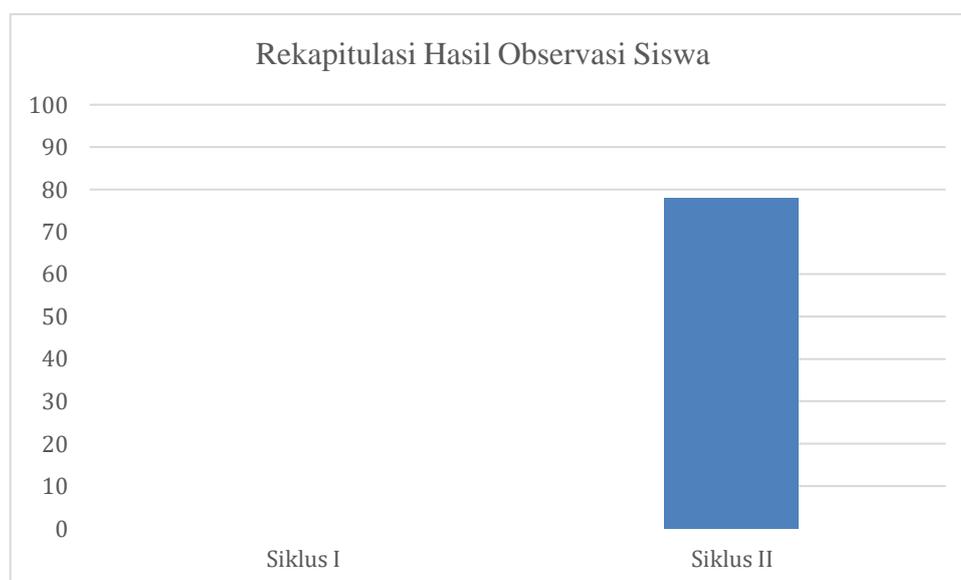
Berdasarkan tabel diatas terdapat adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II sebesar 8,6%. Untuk melihat lebih jelas perbedaan yang nampak dari aktivitas guru pada siklus I sampai siklus II dapat dilihat dari diagram berikut.



Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa

No	Aktivitas Guru	Perolehan	Kriteria
1	Siklus I	70%	Cukup
2	Siklus II	78%	Baik

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa aktivitas siswa pada materi menyimak cerita fiksi menggunakan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* mengalami peningkatan sebesar 8% dari siklus 1 ke siklus II. Untuk melihat lebih jelas perbedaan mengenai aktivitas siswa dapat dilihat dengan grafik :



Gambar 4.8 Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

Keterangan	Nilai	
	<KKM	≥KKM
Jumlah siswa	15	17
Presentase	47%	53%
Nilai Rata-Rata	63	
Presentase Ketuntasan	53%	
Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	

Tabel diatas merupakan tabel hasil perhitungan tes awal yang menunjukkan nilai rata-rata siswa dalam materi cerita fiksi pada kelas IV. Berdasarkan tabel diatas, terlihat lebih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, dari 32 siswa kelas IV sebanyak 17 siswa yang telah tuntas memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal, dengan presentase ketuntasan belajar 53% . Sedangkan sebanyak 15 siswa dinyatakan belum untuk materi cerita fiksi dengan presentase 47%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63 serta nilai presentase ketuntasan klasikal 53% dengan kategori “belum tuntas”

Rekapitulasi Hasil Test pada Siklus I

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Keterangan	Nilai	
	<KKM	≥K KM
Jumlah siswa	8	24
Presentase	25%	75%
Nilai Rata-Rata	75	
Presentase Ketuntasan	75%	
Ketuntasan Klasikal	Belum Tuntas	

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa tingkat ketuntasan siswa dalam menyimak cerita fiksi bertambah setelah menggunakan metode role playing berbantuan media powerpoint, pada siklus I terdapat 24 siswa dengan presentase 75% yang sudah memehuni KKM yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lain dengan presentase 25% masih belum tuntas. Rata-rata pada siklus I adalah 75.

Rekapitulasi Hasil Test pada Siklus II

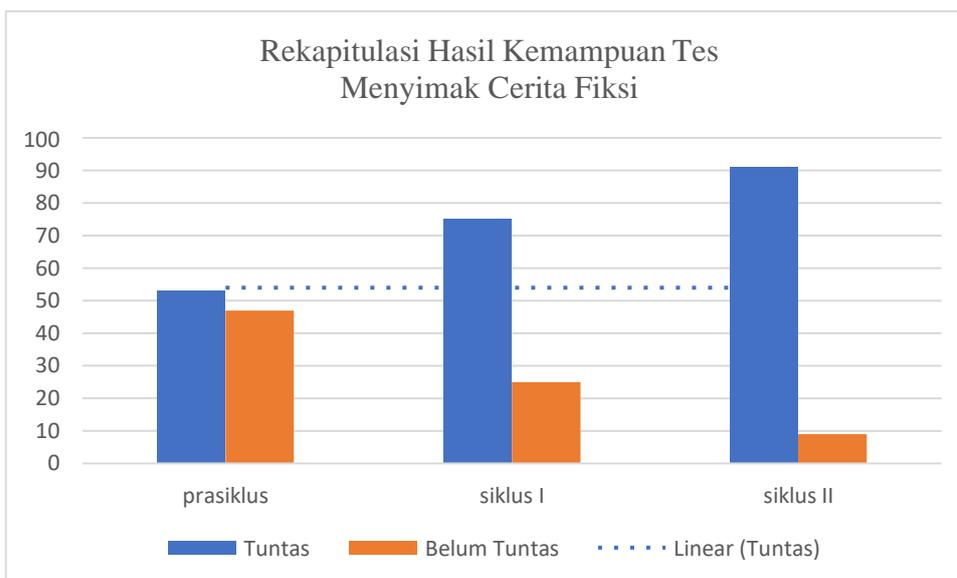
Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Keterangan	Nilai	
	<KKM	≥KKM
Jumlah siswa	3	29
Presentase	9%	91%
Nilai Rata-Rata	80	
Presentase Ketuntasan	91%	
Ketuntasan Klasikal	Tuntas	

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa siklus II dan tabel rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II yang telah dilaksanakan, maka terdapat peningkatan pada kemampuan menyimak cerita fiksi . Hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang mencapai 91%, sebanyak 29 siswa sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 4 Rajamandala Kulon, 3 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dengan presentase 9% dengan nilai rata-rata 80. Siswa kelas IV SDN 4Rajamandalakulon sudah mencapai target ketuntasan belajar 85%, bahkan lebih dari target ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN 4 Rajamandala Kulon menunjukkan beberapa temua mengenai kegiatan siswa selama pembelajaran cerita fiksi dengan metode role playing dan juga hasil dari pembelajaran dengan menggunakan metoderole playing berbantuan powerpoint yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi. Terdapat adanya peningkatan pada bagian aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil tes kemampuan menyimak cerita fiksi setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode role palying berbantuan media powerpoint selama 2 siklus

Penerapan dari metode role playing berbantuan powerpoint dapat diketahui berdasarkan data penelitian yang meliputi hasil observasi Aktivitas guru, hasil observasi aktivitas siswa, dan tes hasil kemampuan menyimak cerita fiksi selama 2 siklus. Aktivitas guru akan mempengaruhi terhadap aktivitas siswa, kedua hal tersebut juga sangat berpengaruh terhadap hasil tes menyimak cerita fiksi siswa kelas IV SDN 4 Rajamandala Kulon. Setaelh diterapkan motode role playing berbantuan powerpoint selama 2 siklus terjadi peningkatan pada nilai siswa, rata-rata juga ketuntasan kelas.



Terdapat adanya peningkatan dari kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi yang terjadi pada siklus 1 hingga siklus 2. hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada nilai rata-rata, jumlah siswa yang tuntas dan juga ketuntasan belajar siswa pada data awal diketahui sebanyak 17 siswa dari 32 siswa di kelas 4 SDN 4 Rajamandala Kulon belum tuntas dalam materi cerita fiksi ketuntasan belajar siswa pada siklus juga kurang

baik dan hanya menyentuh angka 53% dengan rata-rata 63 . diketahui Pada siklus 1 sampai dengan siklus 2 terjadi beberapa peningkatan pada hasil kemampuan siswa kelas 4 SDN 4 Rajamandala Kulon dalam mengisi tes setelah diterapkannya metode role playing yang berbantuan dengan media PowerPoint.

Pada siklus 1 nilai yang didapatkan oleh siswa kelas 4 SDN 4 Rajamandala Kulon yaitu Rata-rata 75, siswa yang telah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal Pada siklus 1 sebanyak 24 orang dapat terlihat bahwa banyak siswa yang telah tuntas dibandingkan dengan siswa yang belum tuntas pada pra siklus sedangkan siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 8 orang. Dengan menggunakan metode role playing siswa dapat lebih mengingat kembali video cerita fiksi yang sudah disimak hal itu terjadi karena siswa yang menjadi pemeran akan menghafalkan perannya sedangkan siswa yang menjadi pengamat atau penilai dapat memperhatikan kembali teman-teman yang berperan, dengan begitu metode role playing dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Secara tidak langsung Siswa kembali menyimak teman-teman yang sedang bermain peran sehingga dapat Mengingat kembali unsur-unsur yang terdapat pada cerita.

Hasil tes kemampuan menyimak cerita fiksi menggunakan metode role playing berbantuan media power point Pada siklus 1 mengalami peningkatan dari pra siklus sebelum metode Rope yang berbantuan PowerPoint diterapkan akan tetapi diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya. siklus I terdapat 24 siswa dengan presentase 75% yang sudah memenuhi KKM yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lain dengan presentase 25% masih belum tuntas dengan Rata-rata pada siklus I adalah 75. Ketuntasan klasikal pada siklus I memiliki presentase sebesar 75% termasuk kategori baik, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang hendak dicapai yaitu 85%, maka perlu adanya perbaikan di siklus II.

Pada siklus II nilai yang diperoleh siswa kelas IV SDN 4 Rajamandalakulon yaitu rata-rata 80, siswa yang telah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal pada siklus 1 sebanyak 29 orang dapat terlihat bahwa banyak siswa yang telah tuntas dibandingkan dengan siswa yang belum tuntas pada siklus I sedangkan siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 8. Dengan menggunakan metode role playing siswa

dapat lebih mengingat kembali video cerita fiksi yang sudah disimak hal itu terjadi karena siswa yang menjadi pemeran akan menghafalkan perannya sedangkan siswa yang menjadi pengamat atau penilai dapat memperhatikan kembali teman-teman yang berperan, dengan begitu metode role playing dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Secara tidak langsung Siswa kembali menyimak teman-teman yang sedang bermain peran sehingga dapat Mengingat kembali unsur-unsur yang terdapat pada cerita

Peningkatan dari aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, dari hasil refleksi siklus I, terlihat bahwa harus adanya peningkatan Kembali agar hasil belajar siswa dapat lebih baik. Terlihat siswa pada siklus I belum terlalu memahami materi bagian konflik cerita, guru dapat menjelaskan Kembali secara detail padamateri yang belum dipahami sehingga pada bagian hasil belajar siswa siklus II mengalami peningkatan. siklus I terdapat 29 siswa dengan presentase 91% yang sudah memehuni KKM yang ditetapkan, sedangkan 3 siswa lain dengan presentase 9% masih belum tuntas dengan Rata-rata pada siklus I adalah 80. Ketuntasan klasikal pada siklus I memiliki presentase sebesar 91% termasuk kategori baik, PADA siklus II mencapai ketuntasan klasikal yang hendak dicapai yaitu 85%, maka perlu adanya perbaikan disiklus II. Berdasarkan (Trianto, 2011) salah satu kelas dapat dikatakan tuntas belajar jika sudah mendapatkan $\geq 85\%$ siswa yang dinyatakan tuntas. Pada siklus II ketuntasan klasikal siswa sudah mencapai 91%, maka penerapan Metode role playing berbantuan media powerpoint untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita dinyatakan berhasil.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ketuntasan klasikal siswa pada siklus I mencapai 75%, sedangkan ketuntasan klasikal siswa pada siklus II mencapai 91%, salah satu kelas dapat dikatakan tuntas dalam belajar jika sudah mendapatkan $\geq 85\%$ siswa yang nyatakan tuntas (Trianto, 2011). Maka pada siklus II penerapan metode role playing berbantuan media powerpoint dapat dinyatakan berhasil meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Ketuntasan belajar klasikal siswa sudah melebihi 85% terdapat pengaruh dari metode role playing berbantuan media powerpoint dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi.

Berdasarkan temuan dari peneliti yang telah dilakukan dari siklus I sampai siklus II, banyak siswa yang menyukai adanya penerapan metode role playing berbantuan media powerpoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia hal ini terlihat dengan adanya antusias siswa pada siklus I dan Siklus II. Antusias siswa terlihat dari aktivitas siswa dan juga nilai siswa yang mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Setelah diterapkan metode role playing berbantuan media powerpoint nilai dan rata-rata siswa mengalami peningkatan, jumlah siswa yang tuntas bertambah lebih banyak pada siklus dibandingkan pada prasiklus dan siklus I. siswa kelas IV SDN 4 Rajamandalakulon adanya pembelajaran dengan menggunakan metode role playing berbantuan media powerpoint dikarenakan saat proses pembelajaran lebih menarik dengan penjelasan menggunakan powerpoint yang menarik, dapat menyimak video Bersama serta bermain peran sehingga siswa lebih mengingat Kembali mengenai unsur yang ada pada cerita. Pengaruh dari diterapkannya metode role playing terhadap nilai siswa ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (N Sariyyah dan C Novianti 2018) yang mana dinyatakan bahwa metode role playing berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita fiksi, terlihat dari hasil tes dari setiap siklus yang mengalami peningkatan.

Peningkatan pada kemampuan menyimak cerita sesuai dengan indikator menyimak cerita yaitu, Kemampuan menyimak yang terdiri dari mendengarkan, memperhatikan, memahami dan menanggapi memahami maksud tersirat dan tersurat, menceritakan Kembali, menjawab pertanyaan, memahami ide pokok. siswa dapat menyimak cerita dengan baik terlihat dari hasil tes yang dilakukan dari siklus I dan siklus II, siswa sudah berani menceritakan Kembali cerita yang telah disimak, dan juga siswa sudah bisa menentukan konflik pada cerita yang disimak. Selain itu dengan sintaks dari metode role playing, siswa dapat mengingat Kembali unsur-unsur yang terdapat pada cerita yang sudah disimak. Selain adanya metode yang digunakan penambahan media powerpoint menjadi salah satu faktor meningkatnya kemampuan menyimak cerita fiksi, karena dengan menggunakan media powerpoint guru dapat berkereasi untuk menampilkan materi pembelajaran dengan semenarik mungkin, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Iqbal Sukmana, (2021) dengan topik pengembangan media pembelajaran

powerpoint interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang baik pada keterampilan menyimak siswa setelah digunakannya multimedia interaktif dengan basis powerpoint pada materi fabel. Dalam penelitian ini, membuktikan juga terdapat respon positif siswa terhadap materi-materi yang dikemas secara audio visual dan tersaji menarik pada media pembelajaran multimedia interaktif tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan pada aktivitas guru yang mempengaruhi aktivitas siswa serta hasil kemampuan siswa dalam menyimak cerita fiksi setelah diterapkannya metode role playing berbantuan power point, peningkatan ini terjadi pada setiap siklus. Pada siklus I rata-rata nilai yang didapatkan 75, dengan presentase ketuntasan 75%, pada siklus I terdapat 24 siswa dengan presentase 75% yang sudah memehuni KKM yang ditetapkan, sedangkan 8 siswa lain dengan presentase 25% masih belum tuntas, terdapat peningkatan yang terjadi pada saat prasiklus.
2. Kenaikan terjadi kembali pada siklus II, hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar siswa yang mencapai 91%, sebanyak 29 siswa sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 4 Rajamandalakulon, 3 siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal dengan presentase 9% dengan nilai rata-rata 80. Siswa kelas IV SDN 4 Rajamandala Kulon sudah mencapai target ketuntasan belajar 85%, bahkan lebih dari target ketuntasan belajar yang ditetapkan.
3. Kemampuan menyimak cerita fiksi setelah menerapkan metode role playing berbantuan powerpoint mengalami peningkatan dengan mencapai KKM yang ditetapkan SDN 4 Rajamandalakulon, hal ini dilihat dari ketuntasan klasikal siswa. pada siklus I ketuntasan klasikal siswa mencapai 75%, lalu pada siklus II ketuntasan klasikal siswa mencapai 91%. Terlihat bahwa ketuntasan siswa kini sudah lebih dari 85% siswa yang mencapai ketuntasan belajar klasikal. Maka dari kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* berbantuan media powerpoint dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita fiksi dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Anifatussaro, R. (2019). KELAYAKAN INSTRUMEN ANALISIS PENERAPAN DISCOVERY LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPA DITINJAU DARI PENDAPAT PAKAR. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 7(2).
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas : (PTK). Deepublish.
- Nellitawati, N., & Aswardi, A. (2017). Efektivitas Pelatihan Metode Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kecamatan Padang Timur Kota Padang. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/4.112>
- Nugraheni, S. F., & Risminawati, M. P. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Teknik Paired Storytelling dengan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Soka 3 Miri Sragen Tahun Ajaran 2013/2014* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sariyyah, N., Novianti, C., & Wangge, Y. S. (2018). CERITA RAKYAT INE PAREMENGUNAKAN METODE ROLE PLAYINGUNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK PESERTA DIDIK. *JURNAL KOULUTUS*, 1(2), 115- 119.
- Sukmana, M. I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Trianto, M. P. (2011). *Panduan Lengkap Penelitian Kelas*. Jakarta: prestasi pustaka.
- Widyaningrum, H. K. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77.